

《日德兰》（《JUTLAND》）74 版规则中译 V1

基础玩法

一、介绍

A. 背景

现在是 1916 年。正当交战各国陆军在西线陷入僵持之际，英国大舰队已通过海上封锁，有效地扼杀了德国的对外贸易。德国正面临日渐严重的饥荒。除非海上力量平衡能被戏剧性地颠覆，否则战争将以德国的失败告终。使用潜艇封锁英国只会将美国拖入战争。德国唯一的机会有于依靠其公海舰队夺取胜利。《日德兰》（《JUTLAND》）为这两支史上最强大的战列舰舰队之间的巨人对决设好了舞台。玩家会发现这款海战游戏与众不同之处在于它没有地图板；舰船在桌面、地板或任何平坦区域上进行机动和战斗。重现这场可能具有决定性的战役所需的所有重要元素，均置于每位玩家的指挥之下。若时间有限，游戏还包含了三个描绘历史及虚构小规模遭遇战的“迷你剧本”。

如果您从未玩过兵棋，请不要被这些看似繁多的规则吓倒。有时，描述一个简单易懂的概念需要比想象中更多的文字。我们建议玩家从基础玩法开始，逐步过渡到进阶规则。

B. 玩法概述

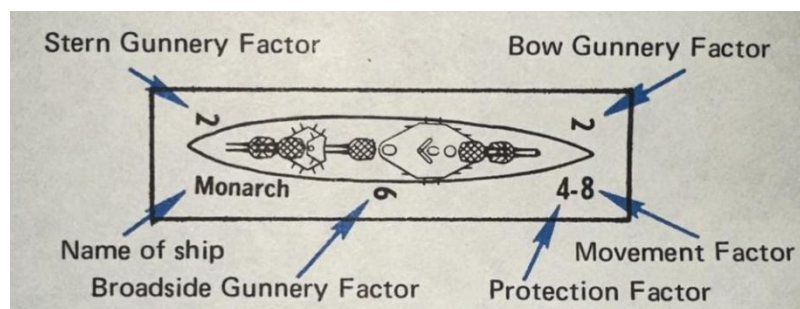
《日德兰》的游戏目标是击沉对手的舰船。然而，您首先必须在广阔的北海中找到他的舰队。各玩家在自己的**舰队搜索表（Fleet Search Sheet）**上（用铅笔）秘密记录舰队的方位和移动。当发生接触时，战斗随即开始。由于没有战斗地图板，舰对舰战斗可在任何平坦表面（如大桌子或地板）上进行。**交战区域标识（Battle Area Marker）**放置于此平面上，用于精确确定每个**舰船算子（Die-Cut Ship Counter）**进入战斗的位置。各玩家在其**舰船记录表（Hit Record Sheet）**（搜索表的背面）的特遣舰队部分预先确定战斗队形。**战斗机动表尺（Battle Maneuver Gauge）**决定了舰船在战斗中如何机动。一旦进入射程（由**测距尺（Range Finder）**判定），战斗通过查询**基础游戏炮击表（Basic Game Gunnery Table）**卡并投掷骰子来裁决。**时间记录表（Time Record Card）**通过交替进行搜索敌方特遣舰队和实际战斗来确定游戏时长。

C. 舰船算子

舰船算子仅在战斗流程中使用。实例：

上：艏向火力值

艏向火力值



下：舰船名称

舷侧火力值

防护值-移动值

舷侧火力值（Broadside Gunnery Factor）：对防御舰船开火的相对火力强度。

防护值（Protection Factor）：舰船承受攻击者火力的相对能力。

移动值（Movement Factor）：交战时舰船可移动的距离。

D. 游戏准备

1. 英国玩家取用一张**英国舰船记录表**，使用其背面的**舰队搜索表**；德国玩家则从**德国舰船记录表**中取用。
2. 清点所有舰船算子。移除其中的轻巡洋舰（CL）和驱逐舰（DD）算子，因为她们不会在**基础玩法**中使用。

3. 英国玩家在英国 *特遣舰队 (Task force)* 卡上堆叠他的 *舰船算子*。英国舰船必须按照卡上的指示，历史性地编组成特遣舰队。德国玩家亦然。玩家应将自己的特遣舰队卡置于对手视线之外（可使用测距尺作为屏风）。
4. 双方玩家参考其 *舰船记录表* 上的 *舰队编组 (Fleet Makeup)* 区。对于在 "3." 中组成的每个特遣舰队，通过写下 "舰船数量 - 纵队数量 - 纵队间距(码)" (number of ship - number of columns of ships - yard intervals between columns) 来决定其战斗队形。
5. 英国玩家在其舰队搜索表上标记他的三个特遣舰队的起始位置。特遣舰队 1 起始于 A17；特遣舰队 2 起始于 D13；特遣舰队 3 起始于 K9。德国玩家的全部舰队起始于 BB16。

二、胜利条件

英国控制着北海并对德国实施封锁。因此，进攻的责任落在了德国玩家肩上。

德国玩家获胜条件：如果在 6 月 1 日中午 12 点 (June 1, 12 P.M.) 回合结束时，其仍在场上的舰船数量多于英国玩家，则获胜。

英国玩家获胜条件：如果在 6 月 1 日中午 12 点 (June 1, 12 P.M.) 的时间限制前，击沉的舰船数量多于德国玩家，则获胜。

如果双方均未满足条件，则游戏 **平局**。

三、舰队搜索移动操作

A. 移动规则

搜索表上的每个完整六角格代表 36,000 码，或平均航速 18 节下 1 小时的航程。双方玩家均不可移动至包含海岸线或岛屿的部分海域格。（德国可穿过赫尔戈兰湾 (Heligoland) 的格子，英国可进入起始基地。）为记录移动，用铅笔从起始格开始，穿过每个特遣舰队经过的格子画一条连续的线——定期在线旁标注该特遣舰队的编号和抵达时间。德国舰队进入阴影完整的海域格意味着它被英国或挪威海岸巡逻队发现。被发现时，它必须披露其所在格的位置，但无需说明舰船的数量和类型。

B. 先发行动

1. 德国取胜的希望在于在英国舰队能够集结之前，分而击之的战略。这种情况体现在 **先发行动** 中，德国舰队可在 5 月 30 日午夜及之后的任何时间从 BB16 出发，穿过任意数量的格子，直到它
 - a. 被发现（移动到阴影完整的海域格），或
 - b. 抵达它希望开始 **搜索流程** 的格子
2. 当 "a." 或 "b." 发生时，德国玩家计算其海上总时数，以移动最远的特遣舰队所穿过的格子数来标记小时数（每格 1 小时）。由于英国舰船需要 5 小时升火起航，他可以将他的特遣舰队再移动 4 格，并再标记 4 小时的航行时间。至此，**搜索流程** 准备开始。

C. 搜索流程

1. 双方玩家可同时将所有特遣舰队向任何允许的方向移动一格。玩家并非必须移动任何特遣舰队，可以只移动希望移动的舰队。
2. 德国玩家先进行搜索。他必须宣布所有有其特遣舰队的格子位置。他也可选择宣布其特遣舰队相邻的任何及所有格子的位置——但并非必须这样做。每宣布一个格子，英国玩家必须说明其部队是否在该格中——尽管此时他无需说明涉及的舰船数量和类型。
3. 英国玩家按照上述 "2." 中的方式进行他的搜索回合。
4. 判定战斗态势：
 - a. 如果双方均未被发现，游戏进行到下述 "5."。
 - b. 如果发现双方舰队位于相邻的格子中，游戏进行到下述 "5."。不要进入战斗流程。
 - c. 如果发现双方舰队位于 **同一格子** 中，游戏 **立即进入战斗流程**。
5. 标记掉 1 小时的时间。双方玩家均可将当前位于同一格子中的舰船重新编组成新的特遣舰队——在特遣舰队卡和舰队编成部分进行适当调整。游戏现在回到上述 "1."。

D. 战斗流程

战斗流程是在舰对舰的尺度上重演特遣舰队的搜索与遭遇。交战区域标识消除了对战斗地图板的需求。它们是舰队搜索表右上角罗盘图的放大版。它们仅作为战斗的参考点，代表发现敌情的搜索格中心。玩家可在至少 3 英尺×4 英尺（90cm×120cm）的平坦表面上进行实际战斗。

1. 将一枚交战区域标识放置在战斗表面的近似中心。双方玩家同时将其舰船算子从特遣舰队卡转移到战斗表面，算子朝向与它们进入发现敌情的搜索格时所使用的格边方向一致。舰船必须按照舰队编成部分写明的队形放置，最前排距离交战区域标识中心 18,000 码，舰队队形的中部大致对准假想“格边”的中心线。使用测距尺测量此距离。舰船首尾相接地成直线放置。各纵队按舰队编成中所述的间距排列。在某些情况下，双方舰队最近舰船之间的距离会根据各特遣舰队的航行方向而变化——她们可能远至 36,000 码（如果从相反方向接近，如正东和正西），也可能近至约 10,000 码（如果从相邻方向接近，如正西和西南）。（参见放置图（Placement Diagram））双方舰队必须沿直线向交战区域标识中心移动，直到彼此进入最大目视距离内（通常为 24,000 码）。

2. 夜间最大目视距离为 6,000 码。如果时间记录表显示游戏处于夜间时段（阴影小时），双方舰队必须移动到距离交战区域标识中心 3,000 码以内。

3. 如果已知有未交战的部队在发现敌情格的相邻搜索格中，则在适当的方向关系上，以 36,000 码的间距放置额外的标识。此时不要引入未交战的部队。

4. 玩家现在按照*机动与射击*部分的指示进行战斗。

5. 在所有遭遇战的战斗结束后，游戏回到*搜索流程*。

四、机动与射击

A. 战斗流程概述

德国玩家总是先移动他的舰船；然后英国玩家移动他的舰船——这是机动部分。在射击部分，德方所有舰船先开火；英方其次。由于射击实际上是同时的，在德方射击回合被击沉的英国舰船，可在英方回合后再移出游戏。6 个机动与射击回合等于 1 小时的航行时间。在第 6 个机动与射击回合结束时，游戏回到*战斗流程*，处理当前小时内所有其他需要进行的战斗（如有）。（使用备用的交战区域标识——不要干扰正在进行的战斗。）在所有战斗的第 6 个机动与射击回合结束时，标记掉 1 小时。然后双方玩家在搜索表上将所有特遣舰队移动一格。如果此移动将额外的舰船带入战斗格，她们也需被放置在适当的昼间/夜间战斗流程位置上。但请注意，她们不能被放置得比当前最大目视距离更接近敌方舰船。每当战斗方向使已交战的舰船进入搜索表上相邻的格子时，所有在该相邻格中的未交战特遣舰队也必须加入战斗。战斗以此方式一小时接一小时地持续，直到所有敌对舰船被击沉或发生脱离。在特定小时内，少于六个机动与射击回合结束的战斗，仍视为持续了 1 小时。

B. 机动

1. 舰船使用战斗机动表尺单独移动。只要可能，她们必须按以下队形移动：
 - a. 单纵阵（LINE AHEAD）：舰船排成一行。所有后续舰船必须跟随领舰。三艘或更少舰船的特遣舰队必须以单纵阵机动。
 - b. 分队纵阵（COLUMN OF DIVISIONS）：两个或更多的单列，每列最少三艘舰船。为了获得最佳机动性，纵队之间的间隔应等于纵队的长度。
2. 在任何机动回合中，队形可通过以下方式改变方向：
 - a. 单纵阵转向（LINE AHEAD TURN）：领舰（旗舰）可向右或向左转任意角度，最多 180 度，后续舰船只能在旗舰的回转点转向。（跟随机动）
 - b. 纵阵变横阵转向（FRONT TO FLANK TURN）：所有舰船可在同一时刻向右或向左转任意角度（最多 90 度）并继续并排前进。
 - c. 横阵变纵阵转向（FLANK TO FRONT TURN）：英国舰船可恢复到 (b) 中的原始纵阵，只能转向使旗舰朝前的方向。
 - d. 战斗转向脱离（BATTLE TURN AWAY）（英国不允许）：所有在队列中的德国舰船可同时完全反转向 180 度。

3. 当战斗损失打乱队形时，舰船必须单独移动，以尽快形成新的队形。
4. 队形在一个机动回合内允许多次方向改变。
5. 舰船可以穿过敌方队形。舰船机动结束时不能够堆叠在敌方舰船上。玩家可自由分散船只以使得其穿过。

C. 射击

1. 射击直到双方玩家的舰船都完成机动后才进行。
2. 射程及敌我舰船间的具体距离信息均显示于测距尺上。
3. 在基础游戏中，所有射击均视为舷侧对舷侧，与实际朝向无关。
4. 战斗倍率通过将射击舰的舷侧火力值与目标舰的防护值进行匹配来确定。例如，阿贾克斯号（AJAX）对波森号（POSEN）射击的倍率是 6: 6（1: 1）。
5. 射击舰船可以“集中火力”，将所有火力指向一艘敌舰。例如，阿贾克斯号（AJAX）和爱尔兰号（ERIN）可以对波森号（POSEN）集中火力，倍率为 12 比 6（2 比 1）。
6. 舰船不能在同一回合内将其火力分散攻击多艘敌舰。
7. 舰船在一个回合内只能射击一次。
8. 舰船必须有明确的射击线路；她们不能越过己方或敌方舰船射击。
9. 攻击者可以按他选择的任何顺序来结算每场舰对舰战斗。
10. 所有战斗通过查询基础游戏炮击表（Basic Game Gunnery Table）来结算。
11. 当双方玩家所有在射程内的舰船都完成射击后，一个射击回合结束。
12. 所有射击结算后，游戏回到*机动*部分，开始下一个回合。

D. 脱离交战

一旦双方特遣舰队之间最近舰船彼此超出视野距离，战斗即告结束。在搜索表上，脱离的特遣舰队的移动线延伸至其正前往的格子——敌方玩家的部队留在其当前格子。标记掉 1 小时，游戏回到搜索流程。不允许向禁止进入的格子脱离。否则，部队必须转向战斗，或朝允许的方向前进。

五、搜索中的撤离

在*搜索流程*期间，英国特遣舰队可以通过英吉利海峡（English Channel）6 个完整格和北部的 14 个完整格撤离地图；德国特遣舰队只能通过斯卡格拉克海峡（Skagerrak）的 4 个完整格撤离。特遣舰队必须从其撤离的相同格子返回——但可在计算相应的时间后从不同的格子返回，并：例如；特遣舰队 1 可以在 1 A.M. 通过 DD2 离开——如果它通过 DD5 返回，则最早只能在 5 A.M. 或之后返回。玩家必须在相应的格子中写下撤离和返回的时间。

六、基础游戏炮击表

在基础玩法中，战斗结果仅由基础游戏炮击表结算。为此目的，忽略损伤记录表，视为所有命中都导致击沉。

进阶玩法

一、介绍

A. 概述

进阶玩法规则为游戏引入了若干新元素。一个更真实的战斗系统取代了基础游戏中的炮击结算方式。轻型舰艇及其鱼雷武器为战斗流程和战术增添了新的维度。除非另有说明，基础游戏规则同样适用。

B. 组件：（注意以下与基础游戏的变更：）

炮击损伤表（GUNNERY DAMAGE TABLE）——取代基础游戏炮击表。

损伤记录表（HIT RECORD SHEET）——用于记录战斗损伤、火力、鱼雷消耗等。

轻型舰艇算子（LIGHT SHIP COUNTERS）——加入舰队编队（见下文）。

二、轻型舰艇

轻型舰艇（驱逐舰和轻巡洋舰）在历史上用于侦察和屏护任务。每个轻型舰艇（Light Ships - LS）算子代表多艘舰船，具体数量取决于其所代表的编队规模。

A. 每个 LS 算子本身被视为一个特遣舰队。因此，它可以单独占据一个格子，但除非它与主力舰（Capital Ships）在同一格子中，否则不能执行搜索流程。

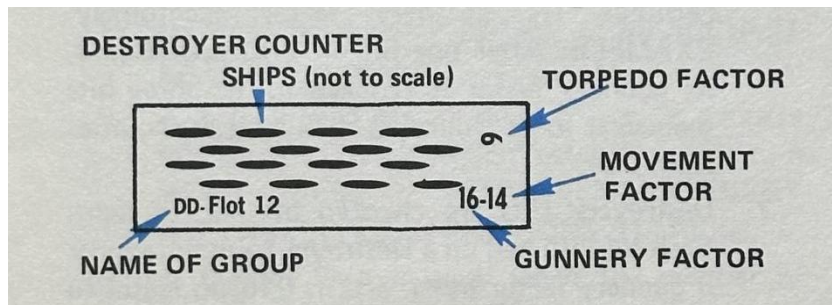
B. 在战斗中，LS 算子可以单独机动。它们不受编队机动和转向限制的约束。

C. 每个轻型舰艇算子包含以下信息：

驱逐舰算子

上：船只示意（非实际比例）

鱼雷值



下：编队名称

左：火力值 右：移动值

1. 火力值（GUNNERY FACTOR）：代表可用的相对火力强度，与朝向无关。
2. 移动值（MOVEMENT FACTOR）：指示该算子在每个战斗回合中可以移动的距离。
3. 鱼雷值（TORPEDO FACTOR）（仅驱逐舰）：代表进行鱼雷攻击时的相对强度。鱼雷一旦发射，即永久消耗。必须在损伤记录表上另行记录。
4. 上述信息适用于轻巡洋舰，但她们没有鱼雷值。
5. 注意：轻型舰艇算子没有防护值（见下文）。当每个命中格（见损伤记录表）都被勾选时，该算子被永久移出游戏。

D. 轻型舰艇战斗

1. 轻型舰艇拥有两种武器系统：舰炮和鱼雷。轻巡洋舰和驱逐舰都有舰炮，但只有驱逐舰能发射鱼雷。这些武器存在对可攻击目标类型的限制，见下述轻型舰艇武器效能表。

2. 轻型舰艇武器效能表 (LIGHT SHIP WEAPON EFFECTIVENESS CHART)

武器类型	对主力舰	对轻巡洋舰	对驱逐舰
轻巡洋舰火炮	无效果	有效-查炮击损伤表	有效-查炮击损伤表
驱逐舰火炮	无效果	无效果	有效-查炮击损伤表
鱼雷	有效-查鱼雷攻击表	有效-查鱼雷攻击表	有效-查鱼雷攻击表

TORPEDO ATTACK TABLE											
DIE ROLL	TORPEDO FACTORS										DIE ROLL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	4	5	6	7	9	10	11	12	14	1
2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	2
3	0	2	3	4	5	6	7	8	9	10	3
4	0	1	2	3	4	5	6	7	8	8	4
5	0	0	1	2	3	3	4	5	6	6	5
6	Roll die again – or – incorporate Flotation Hit optional rule										6

下：再次投掷骰子，或采用浮力损伤可选规则

E. 炮击流程

轻型舰艇在向（允许的）目标开火时，遵循与炮击损伤表上为主力舰概述的相同流程

F. 鱼雷攻击

虽然轻巡洋舰和主力舰也携带鱼雷，但她们无法以任何程度的精度发射鱼雷。历史上，80%-90%发射的鱼雷是由驱逐舰发射的：

- 只有驱逐舰支队算子可以进行鱼雷攻击。
- 鱼雷能力有限。它们只能在白天被发射。它们只能从距目标最大 6,000 码或更近的距离发射。
- 驱逐舰没有重新装填。因此，发射的每个鱼雷值是永久消耗的。
- 支队不必在同一回合内发射所有可用的鱼雷值。她们可以将鱼雷值分配到数个回合中发射，但必须在损伤记录表上该支队旁记录已发射的数量。然而，单个 DD 支队每机动回合只能向一个目标发射鱼雷。
- 支队每受到一次命中，其火力值减少“1”，其鱼雷值减少为其炮击损伤格中最高未标记数字。注意：因敌方攻击而损失的值，可应用于那些已经发射的鱼雷值。
- 鱼雷发射流程：鱼雷攻击过程是一个持续两个回合的操作，概述如下：
 - 所有舰船，包括发射鱼雷的驱逐舰算子，正常进行机动和射击。
 - 在机动与射击回合结束时，幸存且位于其预定目标舰 6000 码范围内的驱逐舰，宣布所有鱼雷攻击，说明发射的鱼雷值数量及其预定目标，并记录其鱼雷的消耗。（在损伤记录表的某处简记目标舰是个好主意）。

c. 在下一个机动与射击回合中，双方玩家操纵所有舰船，包括那些在上一个回合发射了鱼雷的驱逐舰。

i. 选择保持航向的目标舰（即保持在与前回合航向相差 90 度以内的方位上）必须承受预定的鱼雷攻击。然后按照下述方法，使用鱼雷攻击表结算攻击

ii. 选择规避鱼雷攻击的目标舰，必须在当前机动回合中发起一个 90 度的转向，转离攻击来源的方向。拥有者必须宣布此类舰船正在转向以规避预定的攻击。转向 90 度的舰船自动避免被鱼雷命中。她们在当前回合的射击部分不能发射舰炮或鱼雷。舰船可以脱离编队以规避鱼雷。然而，她们必须尽快尝试重新加入其正确的编队。

注意： 如果一艘舰船被两个或更多呈 90 度角夹击的 DD 支队攻击，目标舰无法避开所有攻击，但可以选择转向 90 度避开其中一个 DD 支队的攻击

7. 结算鱼雷攻击：那些在回合的机动部分没有转向规避的舰船必须按以下方式承受鱼雷攻击：
- 攻击者为每个进行攻击的支队投一次骰子，并查阅鱼雷攻击表（Torpedo Attack Table）以确定效果。
 - 在表格中，骰子点数与所涉支队发射的鱼雷值数交叉索引。所得数字即为目标舰承受的鱼雷命中数。
 - 如果目标是轻型舰艇算子，每次鱼雷命中导致目标的损伤记录上被勾掉一个格，方式与普通炮击命中相同。
 - 如果目标是主力舰，鱼雷命中不勾选损伤格。取而代之的是，在损伤格本身之后的空间另行记录鱼雷命中数。
 - 特殊：** 当鱼雷攻击从距离目标舰 3000 码以内的驱逐舰算子发射时，鱼雷攻击表上指示的命中数加倍。在这种情况下，转向 90 度规避鱼雷的舰船仍会被命中，但仅以正常的、未加倍的命中率计算。

G. 轻型舰艇的损伤

- 轻巡洋舰：命中从左到右勾选。对轻巡洋舰算子造成的每次命中相应减少其火力值。**示例：**英国 CL-Sqd 1 受到一次命中后，其火力值降至“6”；三次命中将其降至“2”；四次命中将该算子移出游戏。
- 驱逐舰：命中从左到右勾选。对驱逐舰算子造成的每次命中使其火力值减少“1”，并使其鱼雷值降至最高未损伤格中的数字。**示例：**英国 DD-Flot 1 受到三次命中后，其火力值降至“7”，鱼雷值降至“1”；八次命中将其火力值降至“2”并消除鱼雷值；十次命中将该算子移出游戏。
- 对于轻型舰艇，鱼雷命中在损伤记录表上被视为炮击命中。也就是说，因为没有防护值，所以没有针对鱼雷（或浮力）命中的特别规定。鱼雷命中从不减少轻型舰艇算子的移动值。

三、主力舰

A. 损伤

- 所有炮击损伤从左到右勾选损伤记录格。
- 每次炮击命中使主力舰的火力值减少“1”。
- 示例：**游戏开始时，Kaiser 号的每舷侧火力值为“10”。遭受三次命中后，其舷侧火力值降至“7”。由于 Kaiser 号总共有十二个损伤格，十二次命中将完全摧毁其火力。
- 当舰船的所有损伤格都被勾选后，额外的炮击命中将记录为鱼雷命中：
 - 每次鱼雷命中使舰船的移动值减少“1”。
 - 移动值降至“4”或以下的舰船，在搜索表中只能每两小时移动一格（即每两小时中只能移动一小时）。
 - 当舰船完全失去其移动值时，她即“瘫痪在海上”。她不能在机动与射击回合中移动。也不能在搜索流程中移动。
 - 编队中位于此类舰船后方的舰船可以越过她们移动。如果一艘舰船的移动结束时会与一艘瘫痪在海上的舰船重叠，则将两艘舰船并排放置。

5. **注意：** 英国舰船（包括主力舰和轻型舰艇）在德国玩家射击回合中火力值的减少，要等到英国玩家完成其射击后才生效。为了区分当前损伤与先前损伤，英国玩家应用一条斜线标记在当前射击回合中受到的命中。在其回合结束时，他通过在方格中添加另一条斜线将斜线转换为 X，从而区分当前命中和先前损伤。

B. 击沉主力舰

1. 主力舰可通过以下两种方式之一被击沉：承受炮击损伤，或**累积鱼雷命中**。
2. 当一艘主力舰在单个回合内受到的炮击命中数等于其防护值时，即被击沉，**无论其在先前攻击中承受的永久性炮击损伤如何**。
3. 当一艘主力舰在游戏中记录鱼雷命中数等于该舰的防护值时，即被击沉。

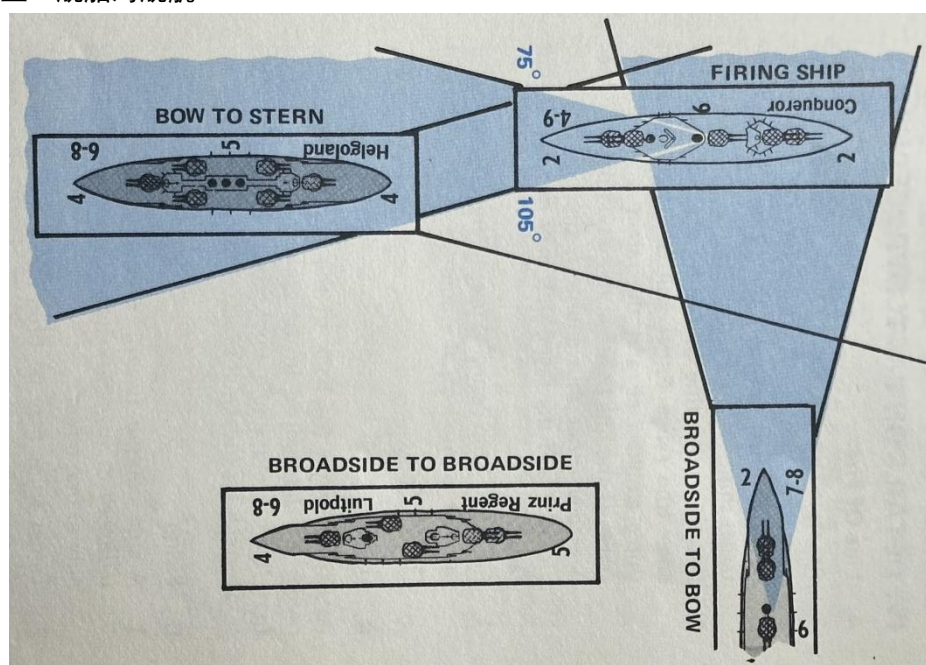
C. 关于如何记录损伤和确定火力值的进一步说明，请查阅**炮击损伤表（Gunnery Damage Table）**。

D. 炮击朝向

炮击朝向指的是主力舰与其目标之间的位置关系。必须计算朝向以确定一艘舰船是否可以发射全部舷侧火炮，或只能发射舰艏或舰艉火炮：

1. 有两种类型的炮击朝向位置：舷侧或舰艏/舰艉。
2. 炮击朝向通过确定目标舰的烟囱是否位于从射击舰烟囱测定的特定角度内来衡量：
 - a. 如果目标舰的烟囱位于射击舰舰艏或舰艉 75-105 度角范围内，则射击舰只能发射其舰艏或舰艉火炮。
 - b. 如果目标舰的烟囱位于 75-105 度角范围之外，则射击舰可以发射其舷侧火炮。
 - c. 轻型舰艇在射击时无需判定朝向。当轻型舰艇算子作为目标时，如果轻型舰艇算子的任何部分位于 75-105 度角范围之外，则射击舰视为进行舷侧射击。
 - d. 参见下面的朝向图示以获取图形示例：

上：舰艏对舰艉



左：侧舷对侧舷

右：舷侧对舰艏

3. 如果朝向存在疑问，可通过友好协商投骰解决。（玩家可能会发现购买一个廉价量角器来确定朝向很方便。将量角器顶点放在舰船算子的烟囱上，直边沿适当角度放置。）然而，在大多数情况下，炮击朝向是显而易见的。

E. 燃料限制

主力舰在需要补充补给前，只能在海上停留相对较短的时间：

1. **德国限制：** 所有德国主力舰必须在离开 BB-16 格子后的 54 小时内返回该格子。在 5 月 30 日凌晨 1 点回合离开 BB-16 的德国舰船，必须不晚于 6 月 1 日早上 6 点返回该格子。
2. **英国限制：** 所有英国主力舰必须在离开其三个起始基地（格子 A-17, D-13, 和 K-9）后的 60 小时内返回任一基地。英国舰船可以返回非其出发基地的其他基地。
3. 未能在时限内返回的舰船视为燃料耗尽，在公海上瘫痪。此类舰船不能在搜索表上移动，也不能在战斗流程中进行机动，但她们可以在其回合的射击部分开火。
4. 轻型舰艇没有燃料限制。

四、战斗流程细节

A. 射击线

1. 如基础游戏中所述，舰船不能越过其他舰船算子射击。必须在射击舰和目标舰之间建立清晰的射击线。
2. 通过将直尺（测距尺即可）放在射击舰的烟囱和目标舰的烟囱上来确定射击线。如果连接这两点的线路经过任何其他舰船算子，则射击线被阻挡，射击舰不能向该目标开火。
3. 对于轻型舰艇算子，使用算子上的移动值数字作为参考点

B. 测距

如特遣舰队卡背面所解释，射程的确定方式与射击线相同：从射击舰的烟囱到目标舰的烟囱（或移动值数字）

C. 射击

1. 一个舰船算子（主力舰或轻型舰）在每个射击回合只能射击（炮击或鱼雷）一次，并且只能攻击一个目标。
2. 目标舰在一个射击回合内可能被多次攻击
3. 多艘舰船可以向一个特定目标舰开火，并通过一次骰子掷出来结算炮击；但前提是所有这些舰船都在相同的“射程区间”内开火。射程区间为：3000 码以下、3000-10000 码、10000-16000 码，以及 16000 码以上（即命中数减半、正常、加倍或三倍的射程）。
4. 在夜间，所有**英国**舰船的火力值减半。减半计算是针对特定骰子掷出时向一个目标开火的总火力值；**不一定**针对单艘舰船。取整结果为对英国有利的方向。
5. 当因射程（16000 码以上）而将命中数减半时，所有分数**向上**取整。

D. 机动

1. 舰船算子的移动在理论上是同时的。因此，当对手移动其舰船时，玩家必须避免审视或观察。
2. 一旦一艘舰船被移动，就不能重新定位、调整方向或以其他方式改变。
3. 对于执行单纵阵转向的舰船，必须用硬币、空白算子等标记“转向点”，以确保所有舰船在同一点转向，即使此类机动需要超过一个回合来完成。编队必须遵循其旗舰（领舰）发起的机动。
4. 轻型舰艇在执行转向机动时不需要使用机动表尺。无论舰船算子朝向何方，她们都可以直线移动至其移动值的极限。使用 LS 算子上印刷的移动值数字在机动表尺上测量移动距离。
5. 主力舰在执行 45 度或更大角度的转向时，必须使用机动表尺的“转弯半径”部分。（45 度转向等于表尺上的数字“2”）。小于 45 度的转向可以以直线方式执行。

五、特遣舰队编成

主力舰以特遣舰队为单位行动和作战。特遣舰队是两支舰队的基本组成单位：

- A. 特遣舰队是由三艘或更多主力舰组成的编组，所有舰船必须至少拥有“1”的移动值。必须在特遣舰队卡和损伤记录表的舰队编组部分标明特遣舰队的组成。

B. 搜索流程限制

1. 在特遣舰队卡上编组的特遣舰队，如果要包含主力舰，则必须至少包含三艘主力舰。
2. 如果战斗损失使一个特遣舰队的主力舰（可移动的）少于三艘，则该特遣舰队不能宣布搜索位置（发起搜索）。少于三艘主力舰的特遣舰队必须尽快尝试与另一个特遣舰队合并，以组成一个至少三艘舰船的特遣舰队。

C. 战斗流程限制

1. 在交战区域机动时，主力舰必须尽可能保持其预设队形。
2. 减少到少于三艘主力舰的编队必须尝试与其他编队合并，以组成三艘舰船的纵队。
3. 特遣舰队纵队必须以纵队中最慢舰船的速度移动：
 - a. 如果损伤使一艘舰船的速度降至其未受损速度的一半以下，该舰可以脱离纵队独立行动，加入一个由类似减速舰船组成的纵队，或者整个纵队可以减速以配合受损舰船。
 - b. 如果一艘舰船的速度降至低于纵队中未受损最慢舰船的速度，但未低于其原始速度的一半，该舰可以沿纵队“滑动”（在每个机动回合中，当更快的舰船经过时交换位置，直到她处于纵队末尾），或者该舰可以按照上述“a.”脱离纵队。
 - c. 执行此流程时，必须遵守所有移动值相关的限制。

D. 瘫痪在海上

1. 由于鱼雷命中或特别损伤（见可选规则）而瘫痪在水中的舰船受到以下限制。
 - a. 她们不能在搜索流程或战斗流程中移动。
 - b. 她们不能在交战区域改变其炮击朝向。
 - c. 在交战区域或搜索表上，她们不被视为特遣舰队的一部分。因此，她们不能宣布搜索位置（发起搜索）。
2. 瘫痪在水中的主力舰可以由每个算子至少还剩三个损伤格的 DD 算子拖带。要拖带主力舰：
 - a. DD 算子必须在其机动回合结束时位于该舰船算子的正前方并直接接触。
 - b. 在下一个机动回合，DD 和舰船算子可以一起移动，每个机动回合最大移动值为 4，并且在搜索表上可以每两小时移动一格。
 - c. 如果在拖带过程中，DD 算子的未损伤格减少到少于三个，它必须停止拖带。主力舰停留在原地，直到被另一个 DD 算子接替。
 - d. 拖带时，DD 算子不能发射舰炮、发射鱼雷，或者（根据可选规则）布设烟幕，或为主力舰提供反潜屏护。
3. 对瘫痪在水中或正在被拖带的主力舰进行的鱼雷攻击，命中数自动加倍。此加倍计算在主力舰速度降至“0”后的第一个机动（或搜索）回合之后进行。此加倍**附加于**任何其他可能的加倍。

六、进阶游戏搜索流程

A. 只有包含至少三艘主力舰的特遣舰队才能执行搜索流程。

B. 与基础游戏不同，玩家**不必**宣布所有有特遣舰队的格子，并且可以根据当前战术选择不宣布任何格子。

C. 在没有主力舰的搜索格中的轻型舰艇不能执行搜索流程。如果在仅包含轻型舰艇算子的格子中发现敌情，拥有主力舰的玩家可以选择是否发起战斗。如果他不发起战斗流程，玩家继续搜索流程。

D. 德国搜索流程

1. 德国玩家总是先宣布其搜索位置。
2. 德国玩家只能宣布那些包含至少三艘（可移动的）主力舰的格子。他不能宣布相邻格子。
3. **注意：**在规划其初始移动时，提醒德国玩家需要考虑两个限制因素：(a) 54 小时燃料限制，和 (b) 26 小时胜利条件要求。

E. 英国搜索流程

1. 英国玩家总是在德国玩家之后宣布其搜索位置。
2. 与德国玩家不同，他可以宣布特遣舰队所在的格子，并且对于该特遣舰队中的每个轻巡洋舰算子，他都可以宣布与该特遣舰队相邻的任意一个格子的坐标。
3. 发现敌对力量位于相邻格子中的处理方式与基础游戏搜索流程相同。

F. 每当发现一个搜索位置有敌方舰船时，敌方玩家必须披露该格子中舰船的一般类型（主力舰或轻型舰艇）。他不需要披露舰船的数量、名称或具体种类。

七、胜利条件

谁赢了？有时这不是一个容易回答的问题。在真实战役中，双方都宣称胜利。英国的理由是德国舰队被赶回了基地。德国的理由是它们击沉的吨位是自身损失的两倍，并且一支优势的英国舰队未能摧毁数量处于劣势的德国舰队。两种观点都成立。但在本游戏中，胜利条件仅限于战术结果。因此，可能表明战略层面胜利的情况被忽略；只考虑敌对舰队在战术层面的表现

英国

如果英国玩家在游戏结束时积累的胜利点数至少是德国玩家的两倍；**或者**如果有任何德国主力舰在被发现后二十六（26）小时内返回其基地，则英国玩家获胜。

德国

如果德国玩家在游戏结束时积累的胜利点数与英国玩家相同或更多，**并且**没有德国主力舰在被发现后二十六（26）小时内返回其基地，则德国玩家获胜。

注意： 如果上述胜利条件均未满足，则为**平局**。

胜利点数

根据以下表格，玩家对敌方舰船造成的损伤将获得相应的点数

伤害类型	获取点数
击沉敌方主力舰（BB, B, BC, CA）：	点数 = 4 × 敌方舰船防护值
每勾选敌方主力舰的一个炮击损伤格：	1 点
对敌方主力舰造成一次鱼雷（或浮力）命中：	2 点
每勾选敌方轻型舰艇单位的一个炮击损伤格：	1 点
锦标赛玩法： 每击沉一艘德国潜艇，英国玩家获得：	2 点
每艘德国飞艇未能在时限内返回基地，英国玩家获得：	4 点

注意： 任何瘫痪在水中（由于浮力/关键命中损伤或缺乏燃料）的主力舰，为计算胜利点数的目的，视为**已击沉**。被拖带或依靠自身动力移动（无论速度如何）的舰船不计为击沉

锦标赛玩法

锦标赛游戏完全由一套可选规则组成，玩家可以使用这些规则来增加进阶游戏的真实感和复杂性。每个可选规则部分都是一个独立的“模块”。不必使用所有可选规则；玩家应根据自己的喜好选择那些能增加游戏平衡性或趣味性的规则。

一、搜索流程变体规则

A. 快速舰船的搜索

1. 移动值为“11”或更高的战列巡洋舰和轻巡洋舰可以使用快速舰船的搜索。
2. 使用快速舰船的搜索的舰船在搜索流程期间，可以在每个偶数小时移动两个搜索格。
3. 经过的两个格子都可以被宣布以搜索敌方部队。如果敌方部队在同一小时内经过任一格子，则发生接触。
4. 如果损伤使战列巡洋舰的速度（移动值）降至“11”以下，则不能使用快速舰船的搜索。

B. 英国扫荡

英国偶尔会出击北海，搜寻沿英国海岸进行袭击的德国舰船，或者只是为了展示武力。实质上，在此可选规则下，双方都进行初始移动，而不仅仅是德国玩家

1. 德国玩家以正常方式规划其初始移动。此外，他还应每隔四小时或更短时间明确指定到达时间。在德国玩家规划其移动时，英国玩家同样规划旨在拦截德国舰队的“扫荡”路线。对于双方玩家来说，在搜索表上所做的所有标记清晰简明非常重要。（请花时间！）。
2. 英国玩家必须执行其指定的舰船移动，直到德国玩家在其初始移动结束时宣布其位置，或者在初始移动期间搜索披露发现双方舰队单位在同一时间位于同一格子。
3. 所有规划完成后，德国玩家开始宣布其初始移动的搜索格位置。**重要：**此时，他不说明任何抵达时间。他应以随机方式宣布格子，并用小勾标记已宣布的格子。
4. 如果德国玩家宣布了一个英国玩家在其扫荡中曾经过的位置，英国玩家应声明“接触”；德国玩家则说明他的舰队在該格子的时间。如果时间不同，英国玩家只需说“没有”，并继续搜索。然而，如果双方的主力舰在同一时间都在该格子内，则视为发生接触，并进入战斗流程。（**注意：**如果在同一时间发生接触，玩家应继续宣布搜索位置以确定是否有**更早**的接触发生。）
5. 如果在初始移动期间没有发生接触，双方玩家开始正常的进阶游戏搜索流程，所有特遣舰队位于德国玩家结束其初始移动并披露其位置时所在的小时应有的位置。
6. 擦除所有延伸至接触小时之后的铅笔线，或者，在没有接触的情况下，擦除所有延伸自德国玩家结束其初始移动的小时之后的英国扫荡路线。
























两位玩家之间典型的搜索对话可能如下：

德方：“……H-17？”
英方：“没有。”
德方：“……I-14？”
英方：“接触。时间？”
德方：“凌晨4点。”
英方：“没有。”
德方：“K-15？”
英方：“接触。时间？”
德方：“早上6点。”
英方：“发现！”

此时，假设接触涉及主力舰，玩家将进入战斗流程。

C. 额外英国部队

以下是驻扎在英格兰南部的英国部队，它们不属于大舰队，但如果杰利科"全力以赴"本可动用：

	Gunnery Factor	Movement Factor	Hit Boxes
1. HARWICH FORCE			
DD—Flot 9(—)	11	12	4 4 4 3 3 2 2 2 1 1 0
DD—Flot 10(—)	7	13	3 2 2 2 1 1 0
CL—Sqd 5	10	12	10 8 6 4 2
2. DOVER FORCE			
(3rd Battle Squadron)			
B—Africa	1-2-1	7	10  
B—Britannia	1-2-1	7	10  
B—Commonwealth	1-2-1	7	10  
B—Dominion	1-2-1	7	10  
B—Hibernia	1-2-1	7	10  
B—Hindustan	1-2-1	7	10  
B—Zealandia	1-2-1	7	10  
BB—Dreadnought	3-4-3	8	8   
(3rd Armored Cruiser Sqd)			
CA—Antrim	0-1-0	9	2  
CA—Devonshire	0-1-0	9	2  
CA—Royburgh	0-1-0	9	2  
DD—Flot Harwich	8	12	2 1 1 1 1 1 0 0

3. 哈里奇 (Harwich) 部队，指定为特遣舰队 4，起始于格子 CC-2
- 多佛 (Dover) 部队，指定为特遣舰队 5，起始于格子 DD-1
4. 此规则应与烟幕、潜艇和空中侦察可选规则（见下文）一起使用。
5. 游戏中未提供这些舰船的算子。玩家必须使用算子版上提供的空白算子自制这些算子。

D. 英国部队的重新部署

为增加变化，并反映英国海军指挥部所不具备的战略选择，允许英国玩家在以下限制内重新部署其全部部队：

1. 部署限制：

海军基地	位置	最大舰船算子数量
斯卡帕湾 (Scapa Flow)	A-17	40
克罗马蒂 (Cromarty)	D-13	26
罗赛斯 (Rosyth)	K-9	27 (BB 和 BC 不超过 22 艘)
赫尔 (Hull)	V-5	12
哈里奇 (Harwich)	CC-2	6 (仅限 DD 和 CL)
多佛 (Dover)	DD-1	15

2. 此规则必须与"额外英国部队"可选规则结合使用。
3. 每个基地的主力舰群必须至少由一艘 DD 算子伴随。
4. 必须告知德国玩家每个基地的英国主力舰数量。

E. 德国潜艇

英国潜艇未与舰队协同使用，对实际战斗没有影响。然而，德国人确实使用了潜艇进行侦察，并在理论上用于伏击主力舰

1. 德国玩家有 14 艘潜艇，可以单独部署或任意规模的"集群"部署。为记录方便，她们是：

U-24	U-32	U-43	U-44	U-46
U-47	U-51	U-52	U-63	U-66
U-67	U-70	UB-21	UB-22	

2. 潜艇在搜索表上以每两小时一格的速度移动（它们可以每两小时移动一小时）。

3. 德国玩家可以令潜艇从任何完整的海域格开始。三艘或以上潜艇的狼群，如果从阴影格开始，必须向英国玩家披露其位置。

4. 在英国搜索流程期间，德国潜艇不需要披露其位置。

5. 潜艇可以在仅限白天的时间里，由德国玩家决定是否宣布搜索位置（发起搜索）。**注意：**一个搜索格中必须至少有三艘潜艇，德国玩家才能宣布该位置。

6. 如果发现英国舰船与潜艇在同一格子内（仅限白天！），游戏进入潜艇行动流程，英国玩家透露他在该格子内所有舰船的数量、类型和名称：

a. 英国玩家通过写下三个字母"A"、"B"或"C"中的一个来指定他采取的规避行动，对应**潜艇行动矩阵（Submarine Action Matrix）**上的三个英国选项。**注意：**选项"C"，"驱逐舰屏护主力舰"，只有在格子内至少有一艘英国 DD 算子时才能选择。

b. 然后德国玩家喊出四个德国选项中的一个，在需要时指定主力舰目标。**注意：**选项"2"，"潜艇攻击驱逐舰"，只有在英国玩家在该格子内至少有一艘 DD 算子时才能选择。

c. 两个选项交叉索引，并将该小时的潜艇攻击结果应用于相关舰船/潜艇。

d. 根据当前情况，游戏回到搜索流程或战斗流程

e. **注意：**如果格子内没有英国主力舰，玩家不进入潜艇行动流程

7. 每艘潜艇在每场游戏中可以攻击六次。

8. 德国玩家应准备一个单独的记录，记录潜艇的分组（如有）、每艘发起攻击的次数以及伤亡情况（如有）。这些单位没有算子，因为她们只在搜索表上移动。德国玩家以与其他舰船相同的方式记录潜艇移动。

潜艇行动矩阵（Submarine Action Matrix）

	1 潜艇中止攻击	2 潜艇攻击驱逐舰屏护	3 潜艇攻击一艘主力舰	4 潜艇攻击 2 艘及以上主力舰
A 主力舰改变航向	无效果： 回到搜索或战斗流程	格子内每 3 艘潜艇，则勾掉一个 DD 损伤格	格子内每艘潜艇造成 1 次主力舰鱼雷命中	格子内每 2 艘潜艇造成 1 次主力舰鱼雷命中 击沉 1 艘潜艇
B 特遣舰队全速前进	无效果： 回到搜索或战斗流程	无效果： 回到搜索或战斗流程	在鱼雷攻击表上掷骰攻击：格子内每 2 艘潜艇算作 1 个鱼雷因子 击沉 1 艘潜艇	在鱼雷攻击表上掷骰攻击：格子内每 3 艘潜艇算作 1 个鱼雷因子。 将鱼雷命中数（如有）加倍 击沉 1 艘潜艇
C 驱逐舰屏护主力舰免受潜艇攻击	无效果： 回到搜索或战斗流程	格子内每艘潜艇，则勾掉一个 DD 损伤格	无命中 格子内每 5 个 DD 损伤格击沉 1 艘潜艇	格子内每 2 艘潜艇造成 1 次主力舰鱼雷命中 格子内每 15 个 DD 损伤格击沉 1 艘潜艇

注意：

1. 德国玩家必须指定在选项 3 和选项 4 下攻击的具体舰船。然而，命中可以在掷出结果后进行分配。潜艇伤亡总是在确定主力舰损伤之后计算。
2. 关于击沉潜艇所提及的"DD 损伤格"指的是格子内 DD 支队算子中未损伤的 DD 炮击损伤格数量。
3. 使用鱼雷攻击表的鱼雷攻击由格子内所有潜艇进行一次骰子掷出来执行。
4. 在潜艇行动中被击沉的英国舰船立即移出游戏，不能参与任何即将发生的战斗流程。由鱼雷攻击表骰子掷出导致的浮力损伤，从该小时最初的机动与射击回合开始，影响参与战斗流程的舰船。
5. 如果在该小时内有多次潜艇行动，英国玩家必须在任何行动结算之前，写下他对于所有行动的选择。

F. 德国空中侦察

英国水上飞机母舰无法执行可靠的侦察。只有德国玩家通过使用飞艇（齐柏林飞艇）从此能力中受益。

1. 德国玩家有九艘可部署的飞艇。为记录方便，她们是：

L-9	L-11	L-13	L-14	L-16,
L-17	L-21	L-22	L-23	

2. 飞艇从位于 CC-14、CC-16 和 Z-19 的基地出发。她们可以以任何方式分布，每个基地至少有一艘飞艇。
3. 飞艇在搜索表上以每小时两格的速度移动。然而，她们只能在"海上"停留二十小时。出发后二十小时内未返回任一飞艇基地的飞艇将被移出游戏。
4. 飞艇只能在白天尝试宣布搜索位置。飞艇搜索的执行方式与舰船搜索相同，不同之处在于飞艇在宣布格子位置前必须掷一次骰子以确定能见度。
5. 飞艇搜索能见度表（Airship Search Visibility Table）：（每艘执行搜索的飞艇掷骰一次）：

骰子点数	能见度范围
1	飞艇可以宣布该小时内经过的两个格子
2, 3	飞艇只能宣布一个格子（第一个或第二个均可）
4, 5, 6	能见度差，飞艇不能宣布任何搜索格

6. 如果被飞艇发现，英国玩家只需说明他在该格子有部队。

二、战斗流程变体规则

A. 天气变量

1. 能见度降低：北海的天气状况可能在几分钟内剧烈地改变能见度。
 - a. 玩家在任何白天战斗流程开始时，在能见度表上掷骰一次。夜间时段不掷能见度。
 - b. 根据表格掷出的骰子点数，使用标有"初始能见度"的列来确定第一个机动与射击回合的能见度。
 - c. "初始能见度"列仅用于第一个机动与射击回合。在第二个及后续回合，在"能见度变化"列掷骰，以确定能见度是否改变，以及改变的程度。
 - d. 后续的骰子掷出如果会将能见度降低到"0"码以下或增加到 36,000 码以上，则视为"无变化"结果。
 - e. 最大射击射程不能大于当前能见度范围。能见度的增加或减少不影响命中数减半、加倍或三倍的射程。
 - f. 当敌对舰队进入交战区域时，它们必须留在交战区域并向交战区域标识中心移动，直到它们接近到当前机动与射击回合的最大目视距离内。

能见度表 (Visibility Table)

骰子点数	初始能见度 (首回合)	能见度变化 (后续回合)
1	36,000 码	增加 4,000 码
2	28,000 码	增加 4,000 码
3	20,000 码	无变化
4	16,000 码	无变化
5	12,000 码	减少 4,000 码
6	8,000 码	减少 4,000 码

2. 风向：北海的主导风大部分时间从西向东吹。将舰船烟雾沿着射击线吹向目标的风会大大降低测距和炮击精度：

- 玩家在每个机动与射击回合开始时，掷一次骰子，根据风向表确定风向。
- 在初始机动与射击回合开始时，在“初始风向”列掷一次骰子。此后，玩家在“风向变化”列掷骰，以确定是否需要掷出新的风向。（在交战区域标识上放置空白舰船算子来记录风向）。
- 顺风（与风吹方向相同）射击的舰船造成的命中数减半（向上取整）。
- 示例：**骰子掷出“2”，风从西北吹向东南。所有向相同方向射击的舰船命中数减半。从东南向西北射击的舰船不受影响。同样，从北向南射击的舰船等也不受影响。鱼雷攻击不受风向影响

风向表 (Wind Direction Table)

骰子点数	初始风向度 (风吹自：)	风向变化 (风向：)
1	北向南	保持不变
2	西北向东南	保持不变
3, 4	西向东	保持不变
5	西南向东北	变化：投骰确定新方向
6	南向北	变化：投骰确定新方向

3. 为简便起见，同时使用两种天气规则的玩家可以在每个机动与射击回合开始时只掷一次骰子，并将这一次掷骰结果应用于两个表格

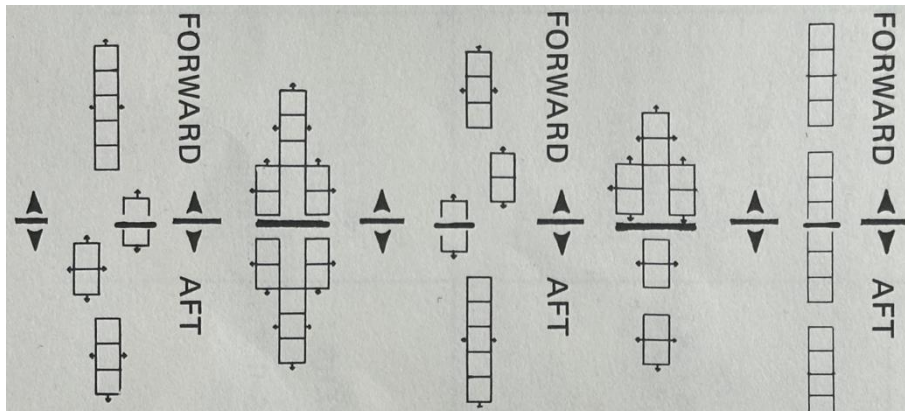
B. 附加武器系统

- 弹药供应限制：为反映主力舰上大口徑炮弹供应有限的事实，应用以下限制：
 - 主力舰只能在六个战斗流程小时（非机动与射击回合）内发射舰炮，无论她们在该小时内射击多少次。在损伤记录表上每艘舰船名称左侧记录这一点。
 - 轻型舰艇没有此类弹药限制（除了 DD 算子每场游戏只能发射一次鱼雷）。
- 烟幕：一种非常有效的脱离战斗的方法是派遣轻型舰艇介于敌对主力舰之间布设烟幕以遮蔽目标。只有德国人将此作为具体的战术条令来实践：
 - 只有德国轻型舰艇算子可以布设烟幕。
 - 轻型舰艇通过在机动回合中标记其移动路径上的两个点（使用空白算子、硬币等）来生成烟幕。
 - 烟幕阻挡穿过其的射击线，始于其被生成的机动回合，持续两个连续的机动与射击回合。
 - 舰船可以自由穿过烟幕，并在穿过她们的回合恢复射击。
 - 烟幕在生成后的第三个回合开始时移除。
 - 德国轻型舰艇可以制造无限数量的烟幕。

C. 特殊损伤

以下三条规则更真实地反映了主力舰可能遭受的损伤类型。建议三条规则一起使用：

1. 随机损伤分布：为增加真实感，不要从左到右勾选命中。而是遵循此流程：
 - a. 在炮击损伤表上掷骰后，再次掷骰以确定命中被勾选的位置。骰子点数为 1、2 或 3 时，从左到右勾选舰船前部的损伤格。骰子点数为 4、5 或 6 时，从左到右勾选舰船后部损伤格。
 - b. 要确定哪些格是前部哪些是后部，只需将格的数量除以二，或参考下面列出的示例：



- c. 如果要勾选的部分没有未标记的格，所有此类额外的命中都变为鱼雷命中
2. 关键命中损伤：下面列举了严重限制舰船关键功能的特定类型损伤：
 - a. 每当在炮击损伤表上掷出"6"时，就查阅**关键命中表 (Critical Hit Table)**。
 - b. 如果目标是轻型舰艇算子，**总是忽略**关键命中结果，并重新掷骰直到获得"1"到"5"之间的结果。
 - c. 当关键命中结果出现时，查阅关键命中表，再次掷骰并遵循该结果下的指示。
 3. 浮力命中损伤：为了反映特殊类型损伤由鱼雷命中造成的（更准确地说应当是"浮力命中"），使用**浮力命中表 (Flotation Hit Table)**
 - a. 每当在鱼雷攻击表上掷出"6"时，再次掷骰查阅浮力命中表并应用于所指船只上。
 - b. 此表格同样适用于采用鱼雷攻击表的德国潜艇攻击结果。

关键命中表 (Critical Hit Table)

骰子点数	遭受的损伤
1	弹药库命中：再次掷骰： 1, 2 — 弹药库爆炸；舰船被击沉 3, 4 — 弹药库闪燃；将前部或后部（取框数较多的部分）所有剩余损伤框勾选 5, 6 — 弹药库浸水；从前部或后部（或鱼雷命中）勾掉三个炮击损伤框（如果可能）。掷骰进行随机损伤判定以确定前部/后部
	轮机舱损坏：再次掷骰： 1, 2 — 舰船在其保持漂浮的剩余时间内瘫痪在海中 3, 4, 5, 6 — 舰船必须保持静止，静止的机动与射击回合数等于掷骰结果
	火炮指挥仪命中：舰船的火力值在游戏剩余时间内减半（向上取整）。不勾选任何损伤框
4	操舵装置卡死：舰船在接下来的 3 个机动与射击回合内不能改变当前移动方向（"罗盘航向"）。但是，它可以减速或保持静止
5	火控系统瘫痪：如果是英国舰船，在接下来的 2 个连续机动与射击回合内不能射击。如果是德国舰船，在下一个机动与射击回合内不能射击
6	弹药输送系统损坏：舰船的火力值在接下来的 3 个连续机动与射击回合内减半

浮力命中表 (Flotation Hit Table)

骰子点数	遭受的损伤
1, 2	横向舱壁破裂: 在鱼雷攻击表上再次掷骰, 直到掷出"命中"结果 (非'6'、非'无命中'结果)。将最终命中数乘以 3
3	蒸汽管道断裂: 舰船必须保持静止 6 个机动与射击回合 (如果是潜艇攻击结果, 则为 1 个搜索小时)
4	前部轮机舱浸水: 舰船的移动值在游戏剩余时间内减半 (向上取整)
5	轮机舱命中: 舰船的移动值在游戏剩余时间内减少"3"
6	过度倾斜: (火控受干扰) 舰船可用的火力值在接下来的 6 个机动与射击回合内减半 (向上取整)

注意:

- 所有需要额外掷骰的结果都立即结算。
- 强烈建议玩家在损伤记录表上舰船名称旁边记录关键命中损伤, 以注明速度变化、损伤状态的持续时间以及移动值或火力值的永久减少。
- 此外, 如果所有遭受特殊损伤的舰船都用空白算子、硬币等标记, 在交战区域跟踪受损舰船会更简便。
- 如果在遭受关键命中损伤的当前小时之后战斗结束, 所有临时性损伤 (如结果 2、4、5 和 6) 被取消。

三、玩法变体规则

A. 迷你剧本

以下提供三种游戏情境，适合那些无法投入完整锦标赛游戏所需时间，并愿意为了游戏行动而牺牲历史真实性的玩家：

多格尔沙洲海战，1915 年 1 月 24 日，上午 9 点

背景

作为日德兰海战的序幕，多格尔沙洲海战源于一次典型的德国打了就跑的袭击，被驻扎在罗赛斯的英国战列巡洋舰成功拦截。由于破译了德国海军的密码，英国人大致知道了德军的计划，并有足够的时间升火起航。这场战斗采取了一场经典的海上追击形式。随着战列巡洋舰的速度超过 28 节，对于数量处于劣势且火力较弱的德军来说，情况变得非常危急。然而，由于误解信号导致英国舰船中止了追击，战斗虎头蛇尾地结束了。德军损失了装甲巡洋舰布吕歇尔号，战列巡洋舰塞德利茨号严重受损。英方，狮号被 11 发大口径炮弹重创。英国人对此事件大做宣传，而实际上他们搞砸了一个能够永久性重创德国战列巡洋舰分舰队的机会。

战斗序列

British:

BC Indomitable
BC Lion
BC New Zealand
BC Princess Royal
BC Tiger
CL-Sqd 1 CL-Sqd 2
CL-Sqd 3 DD-Flot 1
DD-Flot 9-10

German:

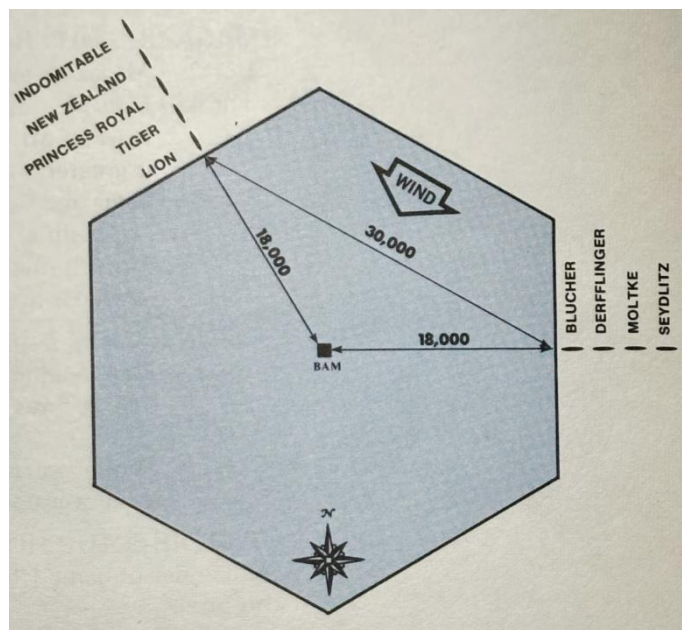
BC Derfflinger
BC Moltke
BC Seydlitz
CA Blucher
CL-Sg 2a CL-Sg 2b
DD-1/2Flot 10 DD-1/2Flot 17

战斗序列笔记

1. 德国装巡布吕歇尔号：
使用英国黑太子号的算子和损伤格。布吕歇尔号的移动值为"11"。
2. 德国第 2 轻巡中队 a 队：
划掉第一个损伤格以代表该中队正确的轻巡洋舰数量。不计入胜利点数。
3. 英国轻型舰艇：
对于使用"额外英国部队"可选规则的玩家，用哈里奇部队的三个单位替换第 1 驱逐支队、第 9-10 驱逐支队和第 2 轻巡中队。

起始位置

无搜索流程。游戏开始时双方中队位于交战区域边缘。玩家按照下图示意近似布置舰船。轻型舰艇必须在主力舰 4000 码范围内。主力舰必须保持图示队形，直到进入敌方主力舰 24000 码范围。



规则

1. 建议可选规则：a) **两种**天气变量；b) 烟幕；c) **所有**特殊损伤规则。
2. 特殊规则：
 - a. **天气**：游戏开始时能见度为 36,000 码，风从东北吹向西南。
 - b. **主力舰**：双方所有主力舰必须编成一个单纵阵。这些舰船必须保持队形，除非损伤使其速度降至“9”或以下。

时间范围

白天时段。回合数不限。当舰队超出当前最大目视距离时游戏结束。

胜利条件

胜利点数计算方式与进阶游戏相同：

英国：若英国玩家击沉的主力舰数量多于德国玩家；**并且**在游戏结束时其胜利点数与德国玩家的比例超过 2:1，则英国玩家获胜。

德国：若德国玩家击沉的主力舰数量与英国玩家相同或更多；**或者**在游戏结束时其胜利点数与英国玩家的比例至少达到 1:2，则德国玩家获胜。

（**注意**：在此条件下，如果双方均无舰船被击沉，则德国玩家获胜。采取决定性行动的责任在英国玩家一方。）

战列巡洋舰行动，1916-17 年，上午 8 点

背景

以下虚构情境典型地体现了如果双方战列巡洋舰舰队按德国计划那样在近乎均等的条件下相遇可能发生的情况。

实际上，德国战列巡洋舰舰队本应与德国主力舰队在地平线某处协同行动，试图引诱英军进行追击。然而，从英国的角度来看，他们本应试图拦截据信正在前往炮击英国海岸途中的敌方战列巡洋舰（这对当时正大肆宣传英国控制北海的英国人来说，是一次特别令人恼火的经历）。

战斗序列

British:

所有英国战巡

CL-Sqd 1 CL-Sqd 2

CL-Sqd 3 CL-Sqd 4

DD-Flot 9-10

DD-Flot 13

German:

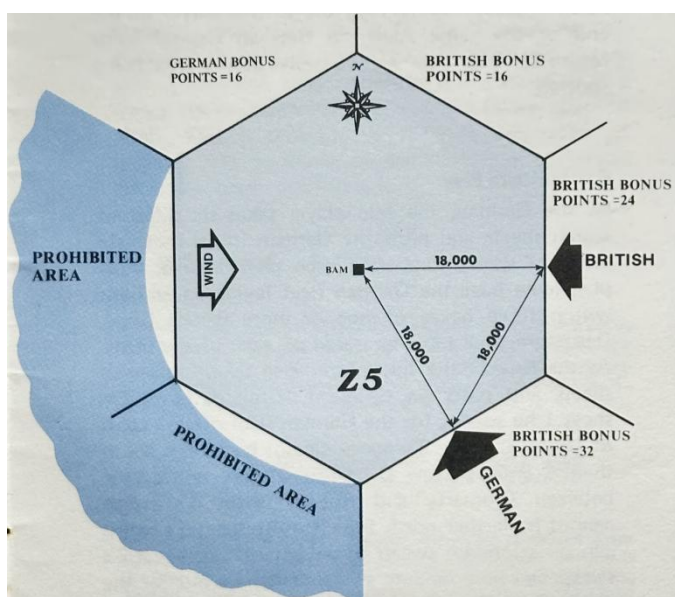
所有德国战巡

CL-Sg 2a CL-Sg 2b

DD-1/2Flot 33 DD-1/2Flot 4

起始位置

无搜索流程。游戏开始时双方中队位于交战区域边缘。玩家按照下图示意近似布置舰船。交战区域代表搜索表格子 Z-5。注意，双方均不能向交战区域标识以西或西南移动超过 20,000 码，因为这将使他们进入禁止进入的格子。建议玩家在适当位置放置额外的交战区域标识，以防战斗移动到相邻的搜索格。



规则

1. 建议可选规则：a) **两种**天气变量；b) 烟幕；c) **所有**特殊损伤规则。
2. 特殊规则：
 - c. **交战区域脱离**：胜利条件规定了根据德国玩家脱离交战区域的方向和路线授予其奖励点数。这些点数**仅**在游戏结束时（即当舰船超出最大目视距离时）根据德国舰队脱离的方向授予。如果行动使敌对舰队进入其他搜索格，点数确定如下：如果游戏结束时德国舰队正向北、西北、西或西南方向航行，德国玩家获得 16 奖励点。如果德国舰队正向东北、东、东南或南方向航行，英国玩家获得 32 点。玩家应在搜索表上跟踪战斗进程，以确定禁止移动的方向和奖励点。
 - d. **天气**：能见度为 36,000 码，风从西向东吹。

时间范围

白天时段。回合数不限。当舰队超出当前最大目视距离时游戏结束。

胜利条件

胜利点数计算方式与进阶游戏相同，并附加基于德军脱离方向的奖励点规定。在设置图上，为格子 Z-5 标明了奖励点。这些奖励点仅适用于该格子。如果战斗进入其他搜索格，则按特殊规则部分的说明授予点数：

英国：若英国玩家在游戏结束时的胜利点数与德国玩家相同或更多，则获胜。

德国：若德国玩家在游戏结束时的胜利点数多于英国玩家，则获胜。

快速袭击与快速反应，1916-1917 年

背景

以下迷你剧本是一个虚构的场景，描绘了如果英国“快速反应”部队比历史上更早地拦截德国袭击者可能发生的情况。添加的规则基于德国对宣传胜利的需求以及他们为获取胜利所愿承担的风险，最大限度地增加了战斗行动的可能性。奖励点系统和有限的德国初始移动反映了德国在计划袭击英国海岸时的想法。

战斗序列

British:

在斯卡帕湾 (Scapa Flow) 在罗赛斯 (Rosyth)

BC Indomitable

BC Inflexible

BC Invincible

CL-Sqd 4

DD-Flot 4

DD-Flot 11

BC Indefatigable

BC Lion

BC New Zealand

BC Princess Royal

BC Queen Mary

BC Tiger

BB Barham

BB Malaya

BB Valiant

BB Warspite

CL-Sqd 2

CL-Sqd 1

CL-Sqd 3

DD-Flot 1

DD-Flot 9-10

DD-Flot 13

German:

所有德国战巡

CL-Sg 2a

CL-Sg 2b

DD-½Flot 3

DD-½Flot 4

DD-½Flot 17

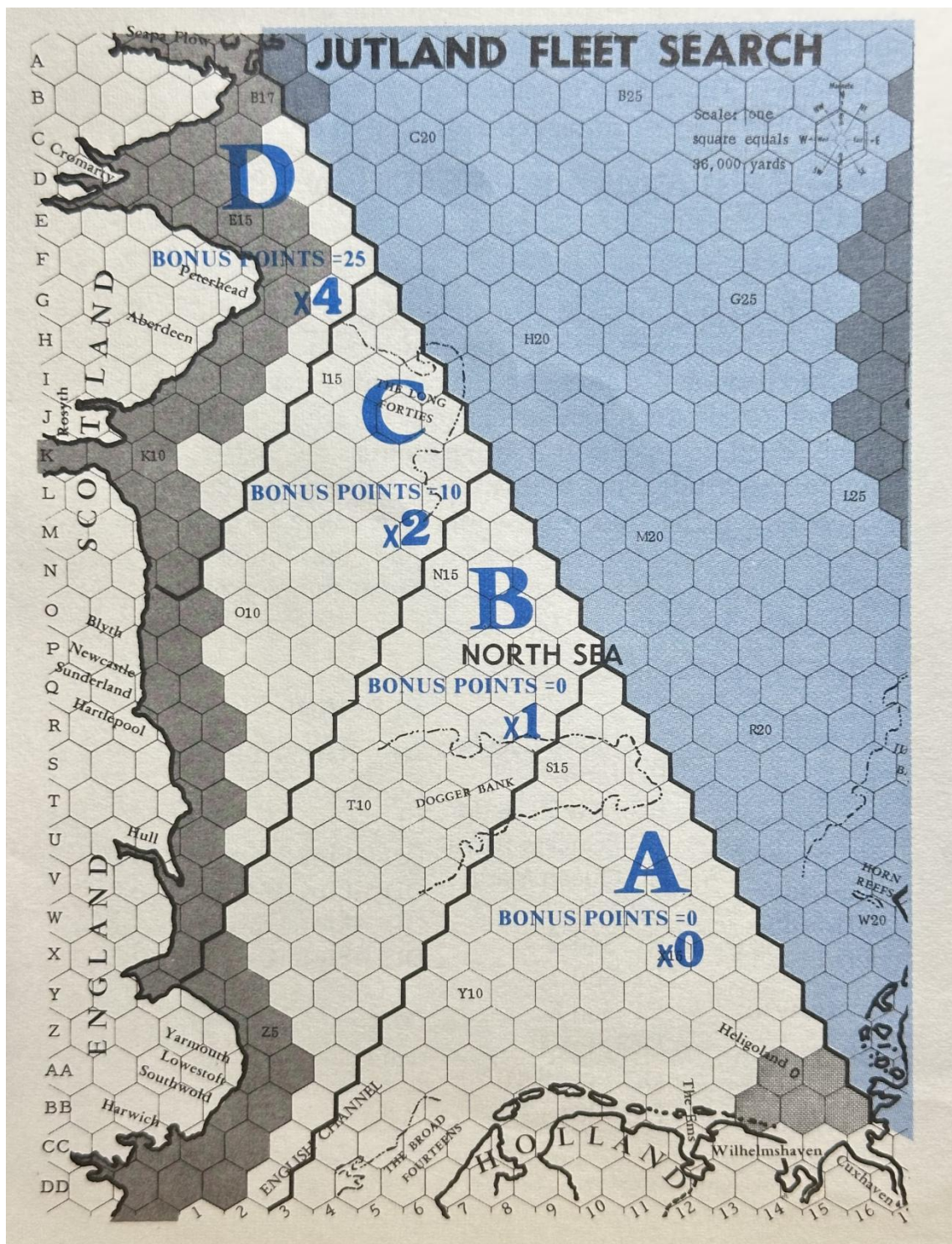
DD-½Flot 18

起始位置

所有部队起始于各自特遣舰队卡上指示的位置（德国潜艇，如使用，不能从阴影格开始。它们可以从游戏第一回合开始移动）。

规则

1. 建议可选规则：a) **两种**天气变量；b) 烟幕；c) **所有**特殊损伤规则；d) 英国扫荡；e) 快速舰船的搜索。
2. 特殊规则：
 - a. **搜索限制（见下图）**：德国初始移动仅限于西南-东南走向的粗线以西区域内的格子。德国玩家必须在某个英国海岸格亮相（显示自身），除非在初始移动期间被拦截。如果在初始移动期间被拦截，或在英国海岸格亮相后，他可以在后续移动中自由地以正常方式在搜索表的所有格子上移动。搜索表的西部被划分为 A 到 D 四个区域。为每个区域提供了一个“点数乘数”，范围从 x0 到 x4。游戏结束时，德国玩家的胜利点数将根据 (a) 他在英国海岸格亮相时所在的区域，或 (b) 他在初始移动期间被拦截时所在的区域，乘以相应的“点数乘数”。此外，如果德国玩家在被英国人发现之前在英国海岸格亮相，他将获得根据区域不同而变化的奖励点。
 - b. **天气**：能见度为 36,000 码，风从西向东吹



时间范围

未指定。使用正常游戏中的时间记录表。当所有德国战列巡洋舰返回基地或被击沉时，游戏结束。

胜利条件

胜利点数计算方式与进阶游戏相同，但德国玩家的总分将根据德国点数乘数和在英国海岸格亮相所获奖励点进行修正。奖励点授予如下：区域 A = 0，区域 B = 0，区域 C = 10，区域 D = 25。

英国：若英国玩家在游戏结束时积累的胜利点数多于或等于德国玩家，**或者**有任何德国主力舰在被发现后十二小时内返回基地，则英国玩家获胜。

德国：若德国玩家在游戏结束时积累的胜利点数多于英国玩家，**并且**没有德国主力舰在被发现后十二小时内返回其基地，则德国玩家获胜。

B. 单人玩法

作为德军，单人玩家取六张不同的搜索表，用六种不同的方式规划德国初始移动，将每个计划编号为 1 到 6。每个计划都必须让德国舰队在一个或多个英国基地的三格范围内设伏。必须在每个计划上注明出发时间。作为英军，单人玩家也取六张搜索表，规划六种不同的搜索模式。在表 1 上，他在挪威海岸外扫荡寻找德国舰队；表 2 的扫荡不能超过克罗马蒂（D 行）以南；表 3 的扫荡必须在克罗马蒂和罗赛斯之间；表 4 的扫荡不能超过罗赛斯以北；表 5 的扫荡可以是随机扫荡至任何地方；表 6 的扫荡可以是随机扫荡至任何地方，但仅限战列巡洋舰舰队。掷一次骰子决定使用哪个德国计划。视觉比较德国计划与所有英国计划，以确定在何处发生接触（如果有的话）。如果没有接触，游戏开始时德国舰队从其初始移动到达的最后一个格子开始，所有英国部队从各自的母港开始。从这一点，或接触点开始，游戏在没有进一步搜索流程的情况下进行。敌对特遣舰队应尽快接近以进行战斗。在战斗流程中，每当存在多种选择时，应将其写下并编号，如果可能的话以 6 的倍数编号，通过随机掷骰来决定单人玩家采取与骰子点数相匹配的行动。

C. 实际比例

本游戏的比例为了节省交战区域的空间而被扭曲。每个舰船算子代表 2500 码，而实际上它应该等于 750 码（约 200 码为舰船本身，其余为舰船之间的最小间隔。）这种扭曲的比例虽然允许在合理的小区域（如客厅）进行游戏，但在涉及大量舰船时会出现机动问题。玩家可以在有无限游戏空间可用时通过增大游戏比例来解决这个问题。

制作一个新的 5 英尺长的测距尺，每 1000 码间隔 2 又 1/2 英寸。制作一个新的约 35 英寸长、5 又 3/8 英寸宽的机动表尺，每个移动值刻度间隔 2 英寸。

另一种方法是，在缺乏空间无法进行更大比例游戏的情况下，简单地允许舰船堆叠 3 层高

图表与示例

炮击与鱼雷损伤

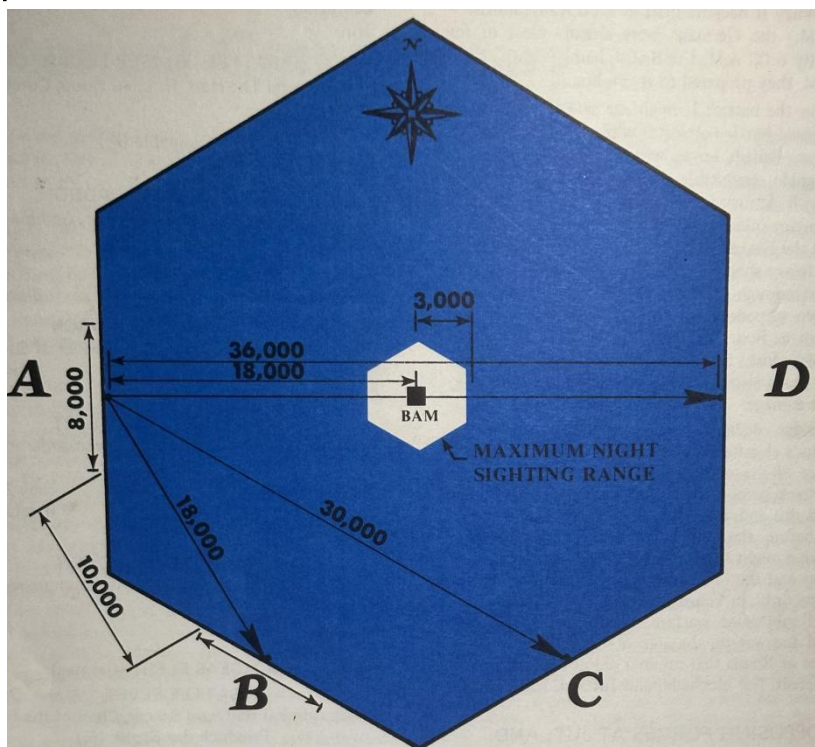
炮击命中（Gunnery hits）在很大程度上反映了对舰船上与装弹、射击、瞄准火炮相关的甲板以上部分以及弹药供应所需的更重要的机械和火控设备造成的损伤。鱼雷命中（Torpedo hits）造成甲板以下损伤，影响舰船的浮航能力。鱼雷命中更准确地应称为“浮力”命中（Flotation hits），所造成的损伤由于海水的压力和修复此类水线损伤的困难，是累积性的。炮弹确实能击沉舰船，但只有当炮弹停止命中甲板以上的物体并开始撕裂其要害部位时才会发生。这反映在规则中，即规定所有超过损伤格数量的炮击命中都变为鱼雷命中。

示例略

历史评论

略

战斗流程布置示意图



在战斗流程中设置舰船算子时，请参考本图。使用测距尺测量所有上述距离。在任何机动开始执行之前，敌对舰队之间的距离应如下：

- A—D：从搜索表格子相对方向进入的舰船，必须彼此相距 36,000 码，并距离 BAM 18,000 码。
- A—C：从搜索表格子对角方向进入的舰船，必须彼此相距 30,000 码，并距离 BAM 18,000 码。
- A—B：从搜索表格子相邻方向进入的舰船，必须彼此相距 18,000 码，并距离 BAM 18,000 码。

注记：

1. 当舰船呈纵队队形时，距离从格边中心点开始测量，该点也应是各纵队的中心点。
2. 纵队距离格边中心点不得超过 4,000 码。也就是说，纵队队形的总宽度不应超过 8,000 码。请确保搜索表上的舰队编组部分反映了这一点，即纵队一侧到另一侧的距离不大于 8,000 码。
3. 轻型舰艇算子也必须遵守 8,000 码（队形宽度）的限制。
4. 当敌对舰队从相邻方向进入时，最近的敌对舰船之间的距离不得小于 10,000 码。
5. 在夜间，除队形宽度 8,000 码的限制外，所有其他距离限制均暂停执行。
6. 这些限制仅适用于初始设置。此后，舰船按照常规机动规则移动



适用于 The Avalon Hill Game Co 的 JUTLAND (1967, 1974)，非营利性用途

翻译自 Tdnh80，重庆大学军事爱好者协会学术部

2025. 11. 5 V1